

NÉON NOVA - ÉCRAN DU MJ (1/3)

VOLET GAUCHE : RÉALITÉ ET SURVIE

1. ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ (SEUILS)

Difficulté	Seuil	Exemple d'action
Routine	10	Action simple avec un léger stress.
Moyenne	25	Demande de l'entraînement ou de la concentration.
Difficile	40	Action complexe, risquée ou très physique.
Héroïque	60	Limite des capacités humaines.
Divine	80+	Nécessite un "Presse-papier" ou une aide magique.

2. SANTÉ ET ÉTAT PHYSIQUE

Les dégâts sont déduits directement de l'**Endurance**.

- **Choc léger (-1 à -5)** : Fatigue, égratignure, insulte.
- **Blessure (-10 à -20)** : Coupure, chute, coup violent.
- **Traumatisme (-30+)** : Membre cassé, hémorragie. *Malus de -10 à toutes les actions physiques.*
- **Agonie (Endurance à 0)** : Inconscience. Test de **Volonté** chaque tour pour ne pas mourir.

3. LES 12 CARACTÉRISTIQUES

Primaires	Force, Intelligence, Dextérité, Endurance, Perception, Volonté
Secondaires	Charisme, Chance, Technique, Agilité, Empathie, Ressources

NÉON NOVA - ÉCRAN DU MJ (2/3)

VOLET CENTRAL : LE FLUX ET LE HASARD

1. MAGIE ORGANIQUE

Niveau	Intelligence (Seuil)	Coût Endurance	Effets types
1	10-20	-2 à -5	Effet visuel, petite lumière, traduction.
2	21-40	-10 à -20	Matière, zone, soin, énergie.
3	41+	-30+	Temps, téléportation courte, illusion totale.

Si l'Endurance tombe sous 5, le mage saigne (nez/oreilles).

2. LE JETON DE POKER (CHANCE)

- **Le Joueur a le Jeton** : Peut forcer un destin favorable ou relancer un dé du MJ.
- **Le MJ a le Jeton** : Peut déclencher une "Erreur de la Nova" (échec critique magique).

3. LES CARTES (52)

-  **Cœur** : Émotion, social, miracle, soin.
-  **Carreau** : Précision, technique, argent, vitesse.
-  **Trèfle** : Instinct sauvage, force brute, nature.
-  **Pique** : Échec, trahison, blessure, rupture.

NÉON NOVA - ÉCRAN DU MJ (3/3)

VOLET DROIT : LOGISTIQUE ET MONDE

1. ALÉA DE TÉLÉPORTATION (1D100)

- **01-15 : Arrivée humide.** Dans l'eau ou la boue.
- **16-30 : Collision sociale.** Sur les genoux d'un inconnu.
- **31-85 : Zone libre.** Arrivée sécurisée.
- **86-00 : Encombrement.** Sur des caisses ou un garde.

2. TABLE DE RENCONTRES URBAINES (1D10)

1-2	Résonance : Les néons clignotent au rythme du cœur.
3-4	Appel de la Bête : Un animal errant au regard humain.
5-6	Patrouille ST : Contrôle d'identité/licence magique.
7-8	Vendeur : Propose des cassettes ou piles "infusées".
9-10	Mirage : Une vision du passé ou d'un autre nœud.

3. LES PRESSE-PAPIERS (CATALYSEURS)

Objets des 80s stabilisés pour la magie.

- **Walkman** : Sorts de son/silence.
- **Polaroid** : Fixe les illusions dans le réel.
- **C64 / Minitel** : +10 Int pour calcul de sorts.
- **Rubik's Cube** : Prison pour charge magique.